

AISTHESIS

DESCUBRIR EL ARTE CON TODOS LOS SENTIDOS

REVISTA AUDIO EN LÍNEA

DEL MUSEO TATTILE STATALE OMERO WWW.MUSEOOMERO.IT

NÚMERO 19 - AÑO 8 – MARZO DE 2022

Museo Tattile Statale Omero

Promueve y difunde estudios e investigaciones sobre la percepción sensorial y la accesibilidad al patrimonio cultural



Sumario

DISEÑO, MULTISENSORIALIDAD, INCLUSION	2
de Aldo Grassini - Presidente Museo tattile statale Omero	
COLECCIÓN DISEÑO. MUSEO OMERO	4
de Fabio Fornasari – Arquitecto museólogo	
POESÍA TÁCTIL CON EMILIO ISGRÒ Y LAMBERTO PIGNOTTI	12
de Andrea Sòcrati – Proyectos especiales Museo Omero	
AISTHESIS DESCUBRIR EL ARTE CON TODOS LOS SENTIDOS	16

Diseño, multisensorialidad, inclusión

de Aldo Grassini - Presidente Museo tattile statale Omero

Veintiocho años después de su fundación, el Museo Omero cuenta con una nueva sección dedicada al diseño italiano.

La ley institutiva (nº 452 de 1999) define las finalidades de la nueva institución y en el artículo 2 establece, entre otras cosas, que se compromete a “promover el crecimiento y la integración cultural de los discapacitados visuales y a difundir el conocimiento de la realidad entre ellos”. Por lo tanto, el Museo Omero no está pensado exclusivamente como un museo de arte, aunque hasta ahora haya operado principalmente en este campo. Y así, ampliar su esfera desde el ámbito del arte convencionalmente entendido hasta el diseño se convierte en un paso casi obligatorio.

El arte es la belleza producida por el hombre. Existe una fuerte tradición que asocia indisolublemente la producción artística con la condición de la singularidad, y esto parece entrar en conflicto con el propio concepto de arte industrial, que está necesariamente ligado a una producción en serie. Sin embargo, hoy en día, la cultura tiende a romper estos cercos y a adentrarse en un espacio libre de configuraciones ideológicas demasiado rígidas, más ligadas a la tradición que a una sólida especulación teórica.

Si producir cosas bellas es la tarea del artista, se convierte en una cuestión secundaria disceptar sobre el instrumento utilizado. Al fin y al cabo, el diseño también nace de la mente de un autor y la producción en serie responde a las necesidades sociales de una mayor difusión de uso. Por otra parte, el arte del grabado siempre ha tratado de conciliar la originalidad con la difusión.

Pero el diseño, además de fabricar productos estéticamente válidos, añade una intensa participación en la vida cotidiana, combina la belleza con la utilidad, acompaña nuestras acciones, incluso las más aburridas y repetitivas, con el placer de lo agradable y, a veces, incluso con la admiración de lo genial. En resumen, ¡el diseño contribuye a mejorar nuestras vidas!

Otro aspecto de fundamental interés que nos ofrece esta moderna expresión artística es su intrínseca naturaleza multisensorial. Y sí, porque un objeto cotidiano está hecho para ser manipulado y tocado sin reparos. El absurdo tabú de no tocar, que sigue imperando en casi todas las propuestas museológicas según el viejo prejuicio de que el arte es

esencialmente visual, se derrumba ante el diseño. Nos advierte de puntillas, casi subrepticamente, que es posible disfrutar de una cosa bella a través de su simple uso y del conjunto de sensaciones y emociones que puede sugerir.

Como hemos dicho y repetido mil veces, el Museo Omero se creó para ofrecer a los discapacitados visuales la posibilidad de disfrutar del arte, pero está abierto a todos, constituyendo un modelo de inclusión. La multisensorialidad es la forma más democrática de presentarse porque no excluye a nadie.

Y la Colección de Diseño del Museo Omero logra brillantemente este objetivo al proponer sus objetos como lo que son: materiales cotidianos que podemos mirar, tocar y escuchar, entendiendo su origen y su función social en el contexto que los produjo.

Esto es interesante para todos y a menudo significa reconstruir la historia de una parte de nuestras vidas con todas esas emociones que la memoria puede traer. Pero es aún más interesante para aquellas personas, como los ciegos, que han tenido menos oportunidades de aprender sobre las cosas de las que todo el mundo habla o de recordar: para los más jóvenes, supone ampliar su conocimiento de una realidad que aquí puede traspasar los límites del verbalismo para entrar en la esfera de lo concreto; para los que, en cambio, están más avanzados en el camino de la experiencia, puede facilitar un salto al pasado que, junto con el emocionante milagro de la memoria, capaz de revivir sentimientos e imágenes que forman parte de su ser, puede ayudarles también a comprender mejor lo que el flujo de la vida ha sedimentado en el subsuelo de la conciencia.

Colección Diseño. Museo Omero

de Fabio Fornasari – Arquitecto museólogo

Dos simples cosas

La primera: mi tarea en este momento es acompañar al lector a conocer la Colección de Diseño que el Museo Tattile Statale Omero ha reunido en sus espacios para ser observada y explorada.

Una operación sencilla. El coleccionismo es una actitud que nos distingue como seres humanos.

Pero el Museo Omero lo hace siempre con una actitud especial. No se limita a recoger, organizar y exponer su contenido en un espacio. Se ha propuesto la tarea de leer con las manos, utilizando el tacto. Pero también se puede mirar con los ojos. La visión no está excluida.

Estas son las primeras y sencillas reglas para abordar cualquier proyecto para y con el Museo Omero.

Para los que leen regularmente esta revista es patente.

Pero necesito esto para decir algo igualmente sencillo para los que conocen el museo.

He escrito deliberadamente que las cosas deben tocarse, pero que también pueden verse. La inversión de la prioridad es fundamental porque nos muestra en extrema

síntesis que esta actitud nos habla del principio de democracia en el que se basa el Museo Omero: todas las personas tienen derecho a leer con sus propias capacidades. La tactilidad está en el título porque es un deseo manifiesto de “poner mano” a la costumbre.

Tocar, mirar y escuchar son las tres primeras acciones que hablan de nuestras principales puertas de percepción y son la base de cualquier diálogo entre el Omero y su público.

Esto es lo que podríamos definir como la “plusvalía” del Museo y lo que Aldo Grassini y Daniela Bottegoni nos siguen demostrando con su actividad.

Dos simples cosas

Quizá no parezca muy útil contar cómo nació y se desarrolló la Colección de Diseño.

Pero, en las palabras de Enzo Mari, “todo lo que se hace es política, la diferencia está en tener o no tener conciencia de esto”.

Enzo Mari fue uno de los diseñadores italianos más importantes. Entre todos ellos, fue él que asumió el papel de alguien que tiene conciencia, alguien que es consciente de que el Diseño Industrial no ha sido simplemente la producción de bienes, sino un proyecto de democratización de la sociedad.

Desde la posguerra, la transformación de una sociedad agrícola a una industrial cambió a Italia y a los italianos. Hoy podríamos decir que el resultado no ha alcanzado la perfección, vivimos en una Italia que aún tiene mucho que hacer, que corregir. Los mismos diseñadores que fueron los primeros en luchar por una sociedad multisensorial, una sociedad que pudiera romper con la tradición, con las costumbres, para dar cabida a las nuevas necesidades emergentes, se han dado cuenta de ello.

Pero si estamos hablando de una colección de Diseño en un museo donde se tocan las obras originales, algo ha cambiado. Y ya no es una excepción en Italia.

Precisamente gracias a la Covid nos hemos dado cuenta de los cuidados que necesitamos todos y todas.

Los Museos han tenido tiempo de desarrollar una nueva conciencia para acercarse a su público, que entretanto se ha distanciado. Esto ha sido el motor de nuevas atenciones.

El diseño como proceso

La apertura de la Colección de Diseño está en continuidad con la política del Museo Omero que ha sido reconocida por la Museología.

Para el que escribe ha sido también una oportunidad de mostrar lo que significa diseñar una experiencia museística dentro de un pensamiento que parte de la tactilidad para involucrar todos los sentidos, una forma de mostrar lo que piensa el diseñador. Cómo y sobre qué actúa cuando pasa del pensamiento abstracto a la producción de un elemento que es materia sensible.

No basta con decir “no tocar”, aunque es una provocación justa.

Poner en el centro la experiencia exploratoria del objeto con las manos trastoca las propiedades, las gramáticas y los códigos de escritura de una exposición. Trabaja sobre el ordenamiento y el recorrido.

Es un proceso que reescribe las interacciones entre nosotros y las cosas.

Todo el espacio se convierte en portador de esta posibilidad, de esta prioridad, y para los que visitan el museo es una necesidad. Es la regla que define el diseño de la exposición, las interacciones con el espacio y las relaciones entre las personas.

El término diseño

“El término diseño se refiere a la actividad de concebir objetos, productos o herramientas, ya sean domésticos o de trabajo, que pueden realizarse de forma artesanal o industrial, donde los aspectos técnicos conviven con los estéticos (diseño = proyecto)”.

Este es un primer pasaje de Andrea Branzi publicado en el sitio web de Treccani

Es sólo la primera parte de un texto que, a medida que avanza, nos muestra cuánto pensamiento gira en torno al Diseño, entendido no sólo como producción de objetos sino también como pensamiento sobre los objetos en relación con la sociedad. Hablar, mostrar las cosas en relación con las interacciones con la sociedad también es necesario para entenderla.

Es interesante la referencia a la dimensión estética. En nuestro lenguaje, el Diseño se considera normalmente como un mundo aparte de las cosas. No la totalidad de las cosas: sino algunas de ellas, entre otras, son las que hacen de esa combinación de expresividad (estética) y técnica (proceso de realización) una regla.

La Colección que exponemos es fruto del reconocimiento de esta unión.

Existen museos sin colección, museos que muestran procesos, utilizan el potencial del público, su aportación emocional, colocado en una determinada relación en el espacio para generar la experiencia que se convierte en exposición, para ellos mismos y para los demás.

Son estos los museos relacionales que proceden a través de esa dimensión inmaterial que está ligada al Diseño de la experiencia, al Diseño Relacional y que implica a la persona inmersa en la sociedad.

Pero nuestra Colección se sitúa en el diseño de productos. Esta aclaración es importante porque Diseño es un término paraguas que abarca muchos significados.

De hecho, nuestra Colección parte de principios muy concretos que identifican al Diseño como aquella colección de objetos que en su día asumió el valor identitario del Made in Italy y que está representada en su totalidad por el premio Compasso D'oro.

Compasso d'Oro

Antes que ser un premio, el Compasso d'Oro es un reconocimiento que permite a la Associazione per il Disegno Industriale-ADI promover la investigación del diseño italiano.

La ADI se fundó en 1956 en Milán y entre sus miembros hay empresas, diseñadores, periodistas, académicos y, en general, cualquier persona relacionada con el Diseño.

Se considera el reconocimiento más importante de todos.

Por eso lo tomamos como faro para buscar en el mundo de la producción de objetos a lo largo del tiempo los que consideramos más útiles, para experimentar la dimensión estética junto a la técnica del objeto de diseño. El Compasso d'Oro es el Oscar del diseño. Ilumina toda la producción de objetos realizados por la empresa y por el diseñador. Por esta razón, no todos los objetos expuestos son objetos galardonados directamente con el Compasso, pero sí son objetos iluminados por esta atención. La motivación enlaza con lo dicho anteriormente: para nosotros es necesario añadir la tactilidad como cifra en la selección. Si lo esencial es invisible para el ojo, la elección del objeto esencial, el que se incluirá en la colección, se expondrá y se explorará, debe ser elegida en primer lugar por la mano que toca.

Icónico

Esta es una palabra que se utiliza mucho cuando se habla de Diseño. Una palabra que, como otras, no siempre es querida porque se utiliza demasiado y de forma inapropiada. Pero para nosotros es la señal de la atención que ese objeto ha recibido entre la población de objetos. Es un signo distintivo de ese objeto.

Por tanto, la dimensión icónica de un objeto no es sólo visual, sino que es la retórica en torno a su historia lo que lo hace importante para nosotros.

La Colección de Diseño reúne objetos que iluminados directa o indirectamente por el Premio Compasso d'Oro y que en la comunicación crítica sobre el diseño se definen como icónicos, o sea un punto de tránsito fundamental.

32 variaciones

Así nació la colección, la elección de los objetos.

El número de las cosas se detiene en treinta y dos, un número aparentemente aleatorio pero que sirve para abrir un paréntesis conceptual de carácter musical.

En música, hay dos obras de dos músicos fundamentales que, si fueran diseñadores de productos, se definirían como icónicas. Me refiero a Johan Sebastian Bach y a Ludwig Van Beethoven.

Ambos desarrollaron dos obras que nos muestran treinta y dos variaciones. En extrema

síntesis, las Variaciones Goldberg de Bach expresan una opinión sobre la idea de cómo el tiempo, lleno de sonidos, genera ritmos, llenos, vacíos que conforman las arquitecturas sonoras. En las Variaciones Diabelli de Beethoven es la dimensión más emotiva, emocional, ligada al sentimiento investigado por el pianismo que nos habla de la variación como una dimensión fundamental para mantenernos unidos, para incluirnos no entre oposiciones sino entre modificaciones continuas.

Con esta Colección, al igual que con las dos series de Variaciones, queremos exponer las “gradaciones” de cómo habitamos el mundo a través del uso de las cosas. Todos los objetos expuestos son pequeñas “arquitecturas” hechas de ritmos, llenos y vacíos, pero también son testigos de emociones, de sentimientos.

¿Cuántas sillas conocemos o hemos probado? En la colección exponemos una variación de objetos, una variación de sillas: en forma de ola de cristal, en forma de saco, en forma de boca, en forma de caballito balancín, en forma de perro. Todas variaciones no sólo de tecnologías, sino también de sentimientos hacia la vida. Esta es la Colección de Diseño: una opinión sobre las variaciones en nuestra forma de ocupar el espacio, de utilizarlo con cosas, a lo largo del tiempo.

La caja

Todos los objetos que compramos están contenidos, se venden, se transportan dentro de cajas.

Los contenedores no sólo tienen la función de proteger el producto durante el transporte para su distribución, sino que a menudo son un vehículo de comunicación, de narraciones, de historias sobre el objeto: lo contextualizan en el mercado de los objetos y en el imaginario que el producto va a alimentar.

Un ejemplo es el embalaje de los objetos diseñados por la firma ALESSI con la imagen de Alessandro Mendini, diseñador y teórico del diseño. La caja es un órgano de comunicación que pone la cara del diseñador en la “portada” y la acompaña a pensamientos sobre el Diseño en general y el producto en particular.

Otro ejemplo procede de los primeros años de la década de 2000: la empresa sueca de muebles de bajo coste IKEA se hizo famosa por las hojas de instrucciones que acompañaban la caja y que adquirieron un fuerte valor comunicativo e identitario.

Por lo tanto, la caja no es sólo un elemento de protección, sino que se convierte en la dimensión identitaria para comunicar el producto, para instruir sobre su uso antes de que

se vea y se toque, antes de que se reconozca su identidad imaginativa y simbólica.

Reembalar los objetos, construir alrededor de las cosas seleccionadas una nueva caja que narre el objeto, lo muestre y sugiera cómo utilizarlo es la primera idea.

El diseño de la caja está relacionado con tres cosas.

La más importante es la pieza troquelada, el recorte de la materia que ahueca el icono del objeto, recortándolo como ausencia visual de la cosa que se convierte en presencia táctil, límite y perfil que se puede tocar.

Es una actitud que se percibe en la entrada principal de la Mole Vanvitelliana, al atravesar el pequeño puente con el portal en piedra blanca de Istria.

Tras recorrer el pasillo con la bóveda de ladrillos, observamos que el pequeño templo dedicado a San Roque está perfectamente recortado en el volumen de la galería. La galería parece haber sido recortada precisamente para mostrar y tocar la cosa con la vista, como si nos invitara a observar con una mirada que se vuelve táctil.

En la tarjeta de cartón de la comunicación, la pieza troquelada está acompañada por una impresión en relieve en negro, que aísla algunas características del objeto en clave icónica, mostrando su funcionamiento y su variación geométrica y funcional.

Al mismo tiempo, sostiene la historia que Chiara Alessi ha escrito para cada objeto de la exposición.

La relación y la interacción entre las escrituras

“Tante care cose” es el título de un libro de Chiara Alessi. Al leer esta obra suya, se comprende que para ella el Diseño no es sólo un producto, sino el entorno vital en el que creció, se desarrolló como observadora, coleccionista y recopiladora de las voces que rodean al diseño.

Es la persona perfecta para una historia que se desarrolla alrededor de la caja, en las paredes del envase. No son sólo las historias, sino su atención, su ligereza, lo que nos resulta muy útil para rediseñar la caja que contiene el objeto.

Las cajas no son sólo explicaciones, sino lecturas agradables que se desarrollan en los envases que carecen de cierre frontal pero que rodean al objeto.

Frente al objeto, con función de señalización, están las tablas Braille, el primer objeto de diseño que se repite treinta y dos veces, aparentemente siempre idéntico.

Al igual que la comunicación se convierte en el objeto que reenvasa todas las “cosas queridas” expuestas, el braille es la hoja de instrucciones para los que no pueden ver.

A diferencia del texto de Chiara Alessi, este texto proporciona instrucciones sobre la tactilidad, sobre cómo acercarse al producto y qué buscar en su exploración. Su descripción recuerda los contenidos compartidos con el texto en relieve pero escrito en negro. Pero su tarea es ayudar a la exploración en la formación de lo que Maria Montessori llama conocimiento estereognóstico: es la imagen tridimensional y multisensorial que no sólo el ciego produce en su mente del objeto explorado con la percepción háptica, sino que es la tactilidad inmersa en el cuerpo.

Estos dos textos pueden leerse de forma diferente. Con los ojos el texto Chiara y con las manos el texto Braille. Son dos textos diferentes que ponen en seguida la cuestión relacional: si la persona vidente quiere leer el texto en Braille, puede hacerlo traduciendo letra por letra con la vista o pedir a una persona ciega que se lo lea. El museo puede abordarse de forma autónoma, como veremos a continuación, pero es en la relación entre personas que interactúan a través de diferentes canales donde la experiencia se vuelve completa.

Autonomía

El Museo fue creado con la idea de que la exposición pueda ser visitada en total autonomía.

Esta condición se ve facilitada por dos elementos: la estructura en forma de mostrador que, a modo de anillo, atraviesa todo el espacio, y una innovadora tecnología digital que monitoriza y dirige la posición del visitante inmerso en el espacio.

Los objetos están dispuestos principalmente a lo largo de este mostrador, que recuerda a uno showroom, el espacio comercial donde se pueden comprar los objetos expuestos, pero reenvasados dentro de la comunicación antes mencionada; una comunicación que gira en torno a la tactilidad.

El mostrador es un dispositivo reconocible por todos que muestra los objetos de forma lineal. Su forma es sinuosa y esto permite una mejor posibilidad de que la gente recuerde la disposición de las cosas.

Una característica fundamental e innovadora de la exposición es la visita en autonomía, posible gracias al uso de las tecnologías digitales: dos pulseras permiten guiar al visitante que las lleva por pasillos virtuales hacia los objetos que debe tocar.

Una vez que el visitante llega al objeto, arrancan dos pistas sonoras: una en la sala y otra sólo para la persona que lleva el sistema.

El primer audio cuenta la biografía sonora del objeto. Creado junto con el artista sonoro Paolo Ferrario, reconstruye un entorno sonoro ideal en torno al objeto, que no se limita a contar el objeto de forma didáctica, sino que cuestiona lo que podría haber escuchado de la vida a su alrededor. Se pregunta qué podría haber soñado el objeto en clave sonora. Es una trama sonora poética y artística.

El segundo audio no se difunde en la sala, sino a través de los auriculares; unos auriculares de conducción ósea, que no ocluyen el pabellón auricular y permiten escuchar la lectura del texto de Chiara Alessi.

Fuera del texto, fuera todos

En el transcurso de las obras se creó, por iniciativa del Museo, una sala para la neurodiversidad, basada en una idea de Andrea Socrati.

En torno a esta idea se ha podido generar un entorno protegido, totalmente reinterpretado en clave Diseño. La necesidad de aislar a quiénes lo necesiten, aunque sea temporalmente, y de ayudar a los que precisen estar en un entorno protegido, nos ha permitido experimentar con un espacio diseñado, un espacio que es la imagen de la vida del niño o de la niña que se aísla para encontrar su propio equilibrio.

Es el “off-topic” que deriva su título de una obra publicada por la editorial Einaudi en 1996, donde Carlo Antonelli entrevista a una generación de jóvenes italianos en sus habitaciones, “una generación en su propia habitación”. Una necesidad, una intuición se convierte en una oportunidad para traer otros objetos relacionados con las treinta y dos objetos expuestos, otros Compassi d’Oro, como el “Abitacolo” de Bruno Munari, un producto emblemático del espacio liberado de los padres del niño y la niña, la mejor manera de salir de esta escritura.

Poesía táctil con Emilio Isgrò y Lamberto Pignotti

de Andrea Sòcrati – Proyectos especiales Museo Omero

Con motivo del Día Nacional del Braille y coincidiendo con el Día Mundial de la Defensa de la Identidad Lingüística promovido por la UNESCO (21 de febrero), el Centro del Museo Tattile Statale Omero per le arti contemporanee, la multisensorialità e l'interculturalità (TACTUS) presentó una exposición especial dedicada a la “poesía táctil”. La operación artística nació de la actividad de investigación del que escribe sobre el tema del arte y lo multisensorial, con la intención de continuar y ampliar, involucrando y haciendo protagonista al sentido del tacto, la experimentación de los movimientos Neo-vanguardistas de los años 60 sobre lo que se definió como “poesía visual”, “poesía total” y “poesía experimental”.

Dos fueron los personajes excepcionales que quisieron compartir y apoyar el nacimiento de la “poesía táctil”: Emilio Isgrò y Lamberto Pignotti.

Ambos son importantes protagonistas del panorama artístico contemporáneo y ambos fueron decisivos, cada uno a su manera, para contribuir a la innovación y, si se quiere, al renacimiento del lenguaje literario y poético tras la Segunda Guerra Mundial, en un período caracterizado por las nuevas dinámicas producidas por la explosión de la sociedad de masas y las nuevas tecnologías, que inevitablemente condujeron a nuevas relaciones y nuevos horizontes estéticos. Horizontes éstos que prefiguran la contaminación entre las artes, mezclando la poesía, la pintura, el collage, la música, la tecnología, el diseño, la fotografía, la performance y que al mismo tiempo apelan a caracteres multisensoriales y sinestésicos. Y este es el contexto en el que se inició mi acción de investigación, que dio como resultado la propuesta de una “poesía táctil”.

En 1964, Isgrò realizó sus primeras tachaduras en enciclopedias y libros, que deben verse precisamente como un signo hecho para renacer, es decir, para borrar algo en vista de un futuro a reconstruir. El propio Isgrò nos dice que “las palabras y las tachaduras son la misma cosa, nosotros vemos porque a veces no vemos, un exceso de palabras nos hace insensibles a su significado, un exceso de imágenes nos hace ciegos”.

Ya en 1944, Pignotti comenzó a experimentar con el arte verbo-visual tras asimilar las lecciones de los movimientos de las Vanguardias. A principios de la década de los 60 concibió y teorizó las primeras formas de “poesía tecnológica” y “poesía visual” y, junto con otros artistas y críticos, creó el “Gruppo 70”. De acuerdo con su deseo de avanzar hacia una contaminación de las artes, Pignotti combinó y amalgamó diferentes lenguajes y códigos, en los que los cinco sentidos fueron siempre los protagonistas. Esto llevó a la creación de libros-objeto de plástico, poemas para tocar, beber o comer, “poemas masticables” y, por supuesto, los “poemas visuales” en forma de collages o intervenciones sobre fotografías de noticias, moda y publicidad, etc. Las letras de los alfabetos y las palabras siempre han sido objeto de elaboraciones estéticas en distintos ámbitos artísticos. Encontramos ejemplos de ello en la época clásica con los “carmina figurata” latinos, luego en los poemas tipográficos de Stéphane Mallarmé, en los Calligrammes de Guillaume Apollinaire y en las “tavole parolibere” de Filippo Tommaso Marinetti. § El líder del Futurismo, en su Manifiesto “Tactilismo” de 1921, dedica el undécimo párrafo a las “tableas táctiles para improvisaciones parolibere”, donde el “tactilista”, pasando sus manos por las tablas táctiles, “expresará en voz alta las diferentes sensaciones táctiles” y “su improvisación será parolibera, es decir, libre de todo ritmo, parodia y sintaxis”. Ahora bien, el objeto de mi operación estética son precisamente los valores táctiles, que pueden expresarse de diferentes maneras, y junto a ellos el código Braille, cuyas letras y números están formados por la combinación de seis puntos en relieve y, por lo tanto, tienen su propio valor plástico y tridimensional. Este valor no sólo no pertenece al signo alfabético común, sino que implica una descodificación que no pasa por los ojos sino por las manos. Al igual que las letras y palabras de los alfabetos comunes, el punto Braille y sus combinaciones estructurales pueden crear signos y formas apreciables estéticamente tanto por el ojo como por la mano, pero sobre todo actúan, a través del tacto, sobre nuestra piel. Si el punto bidimensional, realizado con un lápiz o la punta fina de un pincel, constituye la base de la gramática del lenguaje visual, de la vista, el punto en relieve constituye la base de la gramática del lenguaje táctil, del lenguaje corporal, del sentimiento. En este sentido, no podemos omitir una mención a las recientes investigaciones neurocientíficas que muestran una estrecha conexión entre la producción y la percepción del lenguaje y el sistema motor. Hablamos entonces de “lenguaje encarnado” (embodiment), con interesantes perspectivas también en los modos renovados de educación lingüística donde el gesto, la acción y el aprendizaje van de la mano y de los que María Montessori fue precursora.

Por último, si la poesía visual se enriqueció con un nuevo elemento compositivo, el espacio, su estructuración figurada de la página, la “poesía táctil” aporta un componente adicional y fundamental: el soporte, la propia página. El soporte que alberga la poesía táctil estará compuesto por diferentes materiales, que inevitablemente entrarán en juego en la fruición táctil de la obra y, por tanto, serán en sí mismos evocadores de sensaciones y sugerencias.

El poema táctil de la exposición, titulado “El árbol”, está compuesto por catorce “tablas-versos”, cada una de ellas de un material diferente, que contienen la imagen de un árbol creada con puntos en relieve, la unidad básica del código Braille. Catorce tablas-versos como un soneto típico, con rimas táctiles alternadas según el esquema ABAB para los dos cuartetos y CDC para los dos tercetos. Las rimas están definidas por las características y las asonancias táctiles de los diferentes materiales sobre los que se imprimen las tablas. Serán las manos las que descubran la forma del árbol y capten las variadas sensaciones táctiles que ofrecen los distintos materiales (pero también sonoras, constituidas por el crujido producido por el contacto de las manos), evocando pensamientos, recuerdos y emociones en cada usuario, involucrándolo en una experiencia estética inusual e íntima. Esta experiencia tiene su origen en las modalidades perceptivas y cognitivas de la realidad de los ciegos, que combinan el tacto y la cinestesia, dando lugar a la percepción dinámica que Rudolf Arnheim consideraba la base de la experiencia estética.

El primer “poema táctil” expuesto en la sala de la Colección de Diseño del Museo Omero ve la presencia tangible de los dos maestros, a través de dos obras especialmente creadas.

Para la ocasión, el maestro Isgrò ha creado su primera “tachadura táctil”, una especie de caligrama en el que las palabras dan forma a una imagen que, gracias a las tachaduras en relieve, también puede percibirse a través del tacto. Para subrayar el protagonismo de los valores táctiles en su obra, Isgrò inserta una inscripción en Braille, una operación no sólo de tipo estético-tipográfico sino también de contenido, capaz de revelar y sugerir a las manos lectoras indicios de sentido y significado.

En cambio, Lamberto Pignotti evoca en su obra el principal órgano del tacto, la mano, utilizando un guante de plástico corriente, como los que se encuentran en los departamentos de frutas y verduras de los supermercados.

El artista marca el perímetro del guante con una línea trazada con un rotulador rojo e inscribe las palabras “touch poem” con un rotulador negro. Las letras que componen la palabra “touch” se distribuyen cada una en una de las cinco puntas de los dedos. El uso

del guante de supermercado provoca sin duda reflexiones sobre los aspectos antropológicos del consumo de masas, la estandarización de los comportamientos, el desencanto dictado por la rutina, el anonimato heideggeriano que deja poco o ningún espacio al pensamiento creativo y al arte. Pero, sobre todo en lo que respecta a nosotros, como dice el propio Pignotti, “el guante borra e impide tocar lo que la mano agarra”, subrayando cómo nuestra educación nos lleva ya de niños a mantener la distancia con el mundo. Por último, la “tachadura” de la uniformización del guante mediante la intervención artística llama inevitablemente la atención. Es un acto distintivo que se convierte en una metáfora del olvido del sentido del tacto, del gesto, del roce, y al mismo tiempo nos recuerda nuestra identidad carnal, el sentir profundo a través de nuestras entrañas, músculos, tendones, en una época que tiende a desmaterializar las experiencias proyectándonos en una realidad cada vez más virtual.

Ha nacido la “poesía táctil”. Estamos a la espera de la evolución futura.

Aisthesis descubrir el arte con todos los sentidos

Sede de la redacción y de la dirección:

Museo Tattile Statale Omero - Mole Vanvitelliana

Banchina da Chio 28 – Ancona

Web: www.museoomero.it

Editor: Associazione Per il Museo Tattile Statale Omero ODV-ONLUS.

Director: Aldo Grassini.

Directora responsable: Gabriella Papini.

Consejo de redacción: Monica Bernacchia, Andrea Sòcrati, Massimiliano Trubbiani, Alessia Varricchio.

Traductora: Elisabetta Paolozzi

Grabación master: Matteo Schiaroli.

Voz: Luca Violini.